

# LOADING INSTRUCTIONS

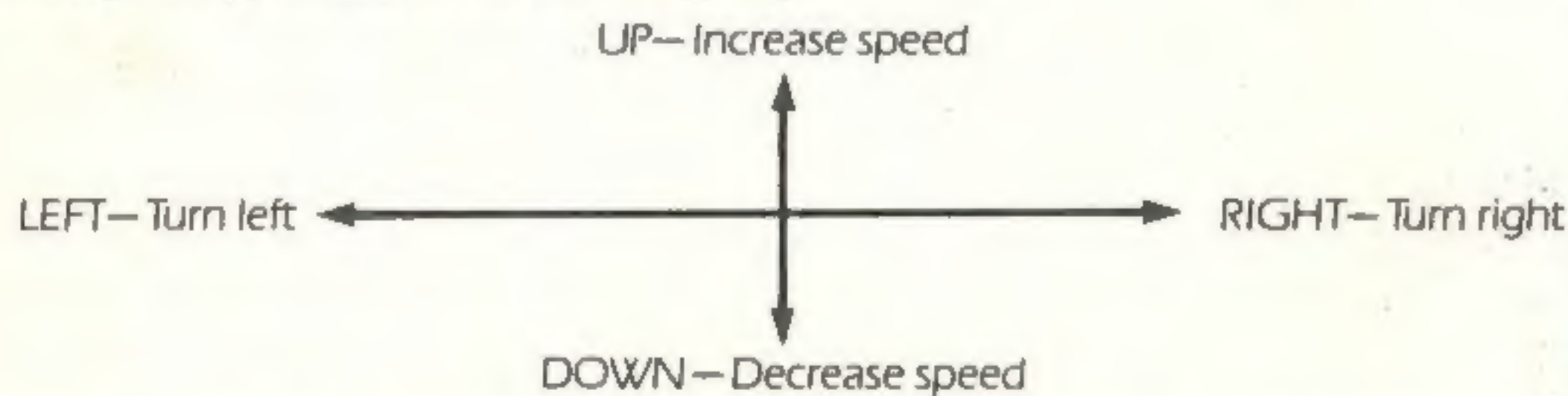
- Both cassettes are recorded on each side. Tape one has Spy Hunter on side one and Tapper on side two. Tape two has Up 'n' Down on side one and Blue Max followed by Aztec Challenge on side two.
- To load the games on tape one sides one and two, and tape two side one simply ensure that the tape is fully rewound and follow the loading instructions below.
- When loading Blue Max for the first time rewind the tape and set the tape counter to 000. Immediately it has loaded make a note of the tape counter reading. This will be used as the starting point when loading Aztec Challenge you should rewind tape two side two set your tape counter to 000, fast forward the tape until the tape counter reaches that of the previous number noted. It is always better to be slightly before the noted counter reading for loading purposes.
- Press SHIFT and RUN/STOP on your computer simultaneously and then press the PLAY key on your tape recorder. When the game has loaded press the STOP key on your tape recorder and follow the instructions on the screen.

# SPY HUNTER

You are a world class spy driving for your life in your ultra-equipped turbo-charged spy mobile. The road is crawling with Enemy Agents bent on your destruction. They'll stop at nothing, so neither can you. Maneuver your car all the speed and skill you can, always watching for the Road Lord, the Switch Blade, the Enforcer and other Enemy Agents as they try to stop you cold on land and water. You must destroy them before they destroy you!

## Using your controls

- Plug the cable for joystick #1 into joystick port #1. THIS IS THE ACTIVE JOYSTICK which controls the movement of your Spy Car. Plug the cable for joystick #2 into joystick port #2. THIS JOYSTICK PROVIDES AN ADDED FIRE BUTTON ONLY. When playing Spy Hunter, hold the joysticks vertically, with joystick #1 (the active joystick) at the bottom and joystick #2 above it. You use only joystick #1 to maneuver your Spy Car. Both Fire Buttons are used for activating your Spy Weapons.
- To pause game, press F7 key. Other key functions: F1-Restart F3-Reset Option RESTORE-Reset to title page. IMPORTANT: Depress the key you choose and HOLD IT DOWN. SET UP AND GAME CONTROL
- Insert the game diskette while power is OFF.
- Turn the power ON.
- FOR THE DISKETTE type LOAD SPYHUNTER — When it is ready type RUN FOR THE CASSETTE, press SHIFT and RUN STOP simultaneously, then the game will load automatically.
- Then, for the diskette, select either J (joystick) or K (keyboard) and E (expert) for the more challenging game, or N (novice), the easier game, by using the keyboard. The NOVICE game runs on a counter that gives you 999 units to complete the first leg of the course. You have an unlimited number of Spy Lives (cars) during this time. After the period is completed, you earn one extra Spy Car. You earn another Spy Car after 20,000 points and one every 10,000 thereafter. The EXPERT game also starts with an initial 999 counter, but at a higher difficulty level. The enemy is more aggressive and you are given one Spy Car after the counter runs down. You earn another Spy Car at 20,000 points, then one every 20,000 thereafter.
- You'll hear the Spy Hunter theme as the Weapons Van pulls onto the side of the road, letting your Spy Hunter car roll out the back and onto the road.
- Use your button joystick control to maneuver your Spy Car through the dangers of the road and waterways of Spy Hunter in the following way:



- If you wish to play Spy Hunter using keyboard controls rather than the joysticks, here are the keys to use:  
Up—J Left—J Fire forward—A  
Down—K Right—L Fire backward—Z
- Spy Hunter's special Dual Control Module enables the player to activate both Fire Buttons easily. Only the bottom joystick affects the movement of your Spy Car. However, both Fire Buttons are used to activate weapons. The bottom Fire Button activates forward firing weapons. The top Fire Button activates rear firing weapons. (See Weapons Section.)

## How to play

**SCREEN AND GAMEPLAY**  
Your Spy Hunter adventure starts as the Weapons Van rolls up from the bottom of the screen and pulls over to the shoulder of the road. The van stops and your Spy Car rolls out the back, armed with machine guns. You then maneuver your car onto the road as the action begins. The road will branch and fork as you go. You must be careful as you dodge and chase enemy agents not to swerve off the road. If you do, you'll lose one of your Spy Cars. When you lose a Spy Car and you still have Spy Cars in reserve, a Weapons Van appears from the bottom of the screen and pulls onto the road shoulder to let the new Spy Car roll out the back and onto the road for more action. If you have no remaining Spy Cars, the game is over.

The terrain will change as you traverse the course. Screen backgrounds will change color as indication of a new terrain. As the course continues, you'll come to a waterway. Here your Spy Car enters a boathouse and automatically becomes amphibious and skins along the surface of the water. Don't worry you're safe. The water is teeming with other Enemy Agents. There is also a stretch of bridges and a stretch of icy road in other screens. On the icy road, the surface is slippery and your car is harder to control.

**WEAPONS**  
Each time you enter a new terrain the Weapons Van appears on the side of the road, ready to supply your Spy Car with the appropriate new weapon. To gain access to the new weapons, you must "dock" with the Weapons Van. To do this, allow the Van to pass you, then get behind it and drive up into it. The Van will automatically let the Spy Car roll out once the weapons have been transferred. Here's how to activate your various weapons.

Joystick — Bottom Fire Button activates Machine Gun and Missiles

Top Fire Button activates Smoke Screen and Oil Slick.

Keyboard — "A" activates Machine Gun and Missiles

"Z" activates Smoke Screens and Oil Slicks.

The weapons you have available to you at any given time are displayed at the bottom right of the screen.

You can also use your Spy Car to destroy some enemy agents by ramming them off the road for points.

**ENEMY AGENTS**

The Spy Car faces various Enemy Agents along the course. Each Enemy Agent, except the Road Lord, has its own unique weaponry. They are:

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  | The Road Lord (bulletproof)<br>Must be rammed off the road by Spy Car |  | The Enforcer<br>Fires a shotgun                     |
|  | Switch Blade<br>Extended buzz-saw hubcaps to slash cars               |  | The Copter (Mad Bomber)<br>Drops bombs onto Spy Car |
|  | Barrel Dumper<br>Dumps barrels in water ahead of Spy Boat             |  | Doctor Torpedo<br>Fires torpedoes at Spy Boat       |

Running off the road, or running into a screen boundary, at any time will also cost you a Spy Car.

## Scoring

The player's score is displayed at the bottom left corner of the screen. Current High Score is displayed on the menu screen.

Here's how the scoring adds up:  
Travelling on the water . . . . . 15 points for every 1/4 of screen  
Travelling on the road . . . . . 25 points for every 1/4 of screen  
If you destroy:  
The Road Lord . . . . . 150 points  
Switch Blade . . . . . 150 points  
The Enforcer . . . . . 500 points  
The Copter (Mad Bomber) . . . . . 700 points  
Barrel Dumper . . . . . 150 points  
Doctor Torpedo . . . . . 500 points  
Each time you enter or exit the boathouse, as you move from land to water and back again, you earn 1500 points.

# TAPPER

You are the frenzied bartender trying to keep the never ending flow of thirsty customers well watered. You'll have to keep slinging sodas, collecting your tips and occasionally guessing which cans of soda the Soda Bandit has shaken. As if that's not enough work for one bartender, try covering four different bars with a different crazy crowd in each bar. There's the Old West Saloon, the Jock Bar, the Punk Bar, and the Space Bar. Keep the sodas coming, but not too fast. You'd better be sure you've got a customer without a drink or the drink will slide right off the bar and no self-respecting bartender throws drinks away. Keep your eyes open for the empties the customers sling back your way.

## Using your controls

- SET UP AND GAME CONTROL**
- Insert the game cassette while the power is OFF.
  - Turn the power ON. Press the SHIFT key and RUN STOP key simultaneously. The screen message should appear, press PLAY on tape. This program will now load automatically. When loading is complete follow screen instructions. Select for 1 or 2 player game and joystick or keyboard control.
  - You have the option of choosing the difficulty level at which you wish to play. If you choose level B (Beginner) the gameplay starts with five lives. At level A (Arcade) the gameplay starts with 3 lives. Game level E (Expert) started with 3 lives and four fast-moving customers per bar. To pause game, press shift lock. This will not pause Bonus Round but will pause game screens after bonus.
  - Plug the joystick into joystick port 2. In a two-player game, both the players take turns on the same joystick. If you are playing a two-player game, after player one suffers a defeat, player two has his or her turn.
  - Use your joystick control to move your Bartender accordingly:  
Up — Bartender moves up to next bar.  
Left — Bartender moves left along bar.  
Right — Bartender moves right along bar.  
Down — Bartender moves down to next bar.  
If you move your Bartender down all the way to the bottom bar and you continue to press the joystick down, he will automatically wrap around to the top bar. If you move your Bartender all the way to the top bar and continue to press the joystick up, he will automatically wrap around to the bottom bar.
  - Push the "Fire Button" for the Bartender to fill the mugs. You have to keep the Bartender in place while filling mugs. The mugs will not go to customers unless they are full.
  - If you wish to play using keyboard rather than joystick control, use the following keys:  
A — Up L — Left  
Z — Down R — Right
- The spacebar is used as the Fire Button.

## How to play

### SCREEN AND GAMEPLAY

Tapper consists of five separate game screens. The Old West Saloon, the Jock Bar, the Punk Bar, the Space Bar and the Bonus Round which occurs between each of the four bar scenes. The score for player 1 is displayed at the upper left corner of the screen. The number of lives that player has remaining is indicated by up to nine hearts (one for each life) in the upper right corner of the gamescreen. Each time a player loses a life, one of the hearts is eliminated. Ten lives is the maximum you can accumulate. Nine Hearts plus one player on screen. If you are playing a two-player game, the score for the player 2 appears at the upper left corner of the screen and that player's number of lives is displayed at the upper right of screen. The score for player one is stored at the bottom of game screen and swaps back and forth for players.

**BONUS ROUND**  
In the Bonus Round "Watch Closely" appears on the bottom left of screen. The Bartender waits at the side of the bar as the Soda Bandit appears. He'll shake five of the six soda cans on the bar and shuffle the cans around. You'll have to keep a close eye on the one can he has not shaken. When the Soda Bandit has stopped shuffling the cans around, using the joystick, move the Bartender over to the can you think was not shaken by the Soda Bandit. Push the ACTION button to open the can you have chosen. If you have chosen the unshaken soda can, you receive a 3,000 point bonus to the sound of the Bonus Tune. If however, you have mistakenly opened one of the cans the Soda Bandit has shaken, you'll get a shot of soda sprayed in your face. **BAR SCENES**

In order to advance through each of the screens comprising the different bar scenes, you must successfully serve each of the customers as they approach you at each bar. When a customer finishes his soda, he'll sling his mug back to the bartender. The bartender must catch the empty mug, or lose a life. To collect added points, you may collect the tips the customer will occasionally leave on the bar. When you grab the tip, a duo of dancing girls appear on the stage. But be careful! When they do, the customers will naturally turn around to see them and while their backs are turned, any mug of soda you sling will end up on the floor! In order to survive the demands of tending bar, there are three things you must avoid.

- Do not allow a customer to get all the way to the Bartender's end of the bar without a drink. If you do, the disgruntled customer will sling the Bartender down the bar.
- If the Bartender jumps the gun and slings a soda where there is no customer to grab it, the mug will crash at the end of the bar.
- After customers at the bar have gulped down their sodas, they sling their empty mugs back to the Bartender, if he is still on the screen. Do not let the mugs get by. If they do, it will crash on the floor. Each time any of these three events occur, your Bartender will lose one of his lives.

## Scoring

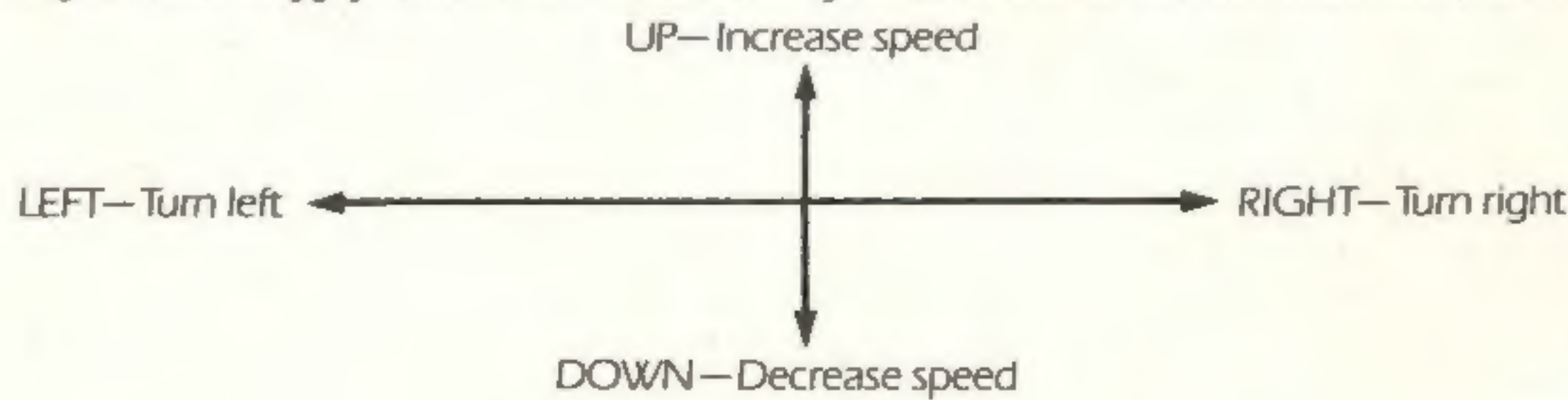
|   |   |
|---|---|
| Get Cowboy/girl out of Door . . . . .             | 50 points   |
| Get Sportsman out of Door . . . . .               | 75 points   |
| Get Punk Rocker out of Door . . . . .             | 100 points  |
| Get Space Creature out of Door . . . . .          | 150 points  |
| Catch an Empty Mug . . . . .                      | 100 points  |
| Pick up Tip . . . . .                             | 1,500 points  |
| Complete Screen (get all customers out) . . . . . | 1,000 points  |
| Complete Bonus Rack . . . . .                     | 3,000 points  |
| <b>EARN EXTRA BARTENDERS</b>                      |   |
| Beginner — . . . . .                              | earn extra Bartender lives every 10,000 points.   |
| Arcade — . . . . .                                | earn one extra life after your first 20,000 points and another life for each additional 60,000 points.  |
| Expert — . . . . .                                | earn extra lives in an Expert game the same as at the Arcade level except that you must either earn 100,000 points to play at Expert level or you choose Expert level and begin gameplay with 100,000 points. |

# UP 'N' DOWN

You're racing your BAJA BUGGER over dangerous and treacherous roads. But your opponents aren't just trying to win the race, they're trying to make it the last race you run. To stay alive, jump your BAJA BUGGER and land on top of your opponents. Earn points by collecting flags, balloons and other prizes along the course. Watch out for TOASTERS, PICK-UP TRUCKS, FLAG CARS, TANKS, WEDGE CARS and other deadly opponents. They'll try to collide with you . . . and if they do, you're dead. Fasten your seat belt and get ready for the wildest strip of road you've ever been crazy enough to drive.

## Using your controls

- Use GAME SELECT to choose one or two players. When two are playing, players take turns. The game will continue as a two player game until power is turned off or game is reset. When playing two player game, you need to press the fire button to start each round. The game pauses for players to exchange the joystick. The joystick should be plugged into port #2.
- Select: E (Easy) Difficulty levels  
M (Medium)  
H (Hard)  
RESTORE puts you back on the menu screen.  
RUN STOP pauses the game.
- Use your four-way joystick control to maneuver your BAJA BUGGER over the motocross course.



- Press the FIRE button to make your BAJA BUGGER jump. You can jump in place, from one road to another, or from point to point on the same road.
- If you wish to play using your keyboard rather than joystick control, use the following keys to maneuver your BAJA BUGGER:  
A — Increase speed  
Z — Decrease speed  
J — Turn left  
K — Turn right  
Once the keyboard is selected, push the space bar to start the game.
- The SPACE BAR is used to make your BAJA BUGGER jump when using the keyboard controls. NOTE: The BAJA BUGGER can only jump while moving forward. If you pull back on the joystick control while jumping, the BAJA BUGGER will accelerate backwards until the jump "action" is complete. This is important because you may want to move backward to collect flags and other prizes.
- After a game is finished, you may use the jump button to start another game.

## How to play

The screen shows various treacherous roads which scroll from the top of the screen to the bottom. A flag display at the top of your screen indicates the number of flags. Flags are collected simply by driving over them with your BAJA BUGGER. Flags turn white when you pick them up. The colored ones left are the ones you still need to pick up. The course has at least two lanes which zig-zag across the screen and will intersect along the way. Some roads might lead to maps which let you jump across stretches of broken road and some roads lead to dead ends. If you jump and land off the road at any point, you lose one of your five cars. After your fifth BAJA BUGGER is destroyed, the game is over. The number of BAJA BUGGERS you have remaining is indicated by little red cars in the upper right of your screen. The courses become more difficult to survive as you progress from one round to the next, up to round eight. After eight, rounds will repeat beginning with round 5 and repeating through 8. For example: round 9 will be a more difficult version of round 5. When all ten flags have been collected, you advance to the next, more difficult round. The round counter goes to 99. Round counter is below HIGH SCORE. As your BAJA BUGGER travels across the treacherous roads, you'll encounter various opponents along the way. They may come from behind or may be moving in front of you at a slower or faster speed. You earn points for successfully jumping on top of them. If you collide with any of these opponents or jump up and off the track, you lose one of your BAJA BUGGERS.

## Scoring

The score for player 1 is located at the top left corner of the screen. If there is only one player, HIGH SCORE will be displayed below the player 1 score. The score for player 2 is located at the top left corner of the screen, below player 1 score. It replaces the HIGH SCORE display. HIGH SCORE is displayed on the menu screen. Each round you advance will bring new opponents and prizes to the track. You'll have to be more aware not to collide with them. Be ready to jump them for extra points. Here's how you earn points:  
Collect flag . . . . . 100 points  
Collect balloon . . . . . 600 points  
Collect ice cream cone . . . . . 600 points  
Collect hat . . . . . 600 points  
Jump on opponent . . . . . 400 points  
In addition, your speed and the distance you cover in a certain period of time could earn you bonus points. . . . . 10 points  
After you have completed one level of play, a display will indicate the time it took to complete that course. If your elapsed time falls into one of the five bonus levels, that bonus will flash for three seconds and will be added to your score. The game will automatically go to the next round.

| Your game time — minutes — seconds |          |
|------------------------------------|----------|
| 0-29 seconds . . . . .             | 20,000   |
| 30-39 seconds . . . . .            | 10,000   |
| 40-49 seconds . . . . .            | 5,000    |
| 50-59 seconds . . . . .            | 3,000    |
| 60-69 seconds . . . . .            | 1,000    |
| 70 seconds and up . . . . .        | no bonus |

# BLUE MAX

## Play Instructions

### Joystick

On Commodore 64 connect your joystick to Port #2.

On Atari connect your joystick to Port #1.

### Objective

You are Max Chatsworth! Known by your mates as "the Blue Max" you wear the very name of the medal given by the Axis powers to shoot down your plane! Now, you must earn the title! To be successful you must make a final assault on three specially marked targets within the city. You have only one aircraft and very little time to accomplish this most difficult of missions.

### Takeoff

Press [START or F7] on the computer console. Your plane will automatically taxi. When the speed reaches 100 miles per hour, press forward on the joystick. Your plane will lift off the runway and you may proceed with your mission at your desired altitude. Subsequent takeoffs will begin automatically when repairs have been made, or you can abort repairs with a press of the joystick button. Again your speed must be at least 100 mph to successfully lift off.

### Targets

These include all bridges, buildings, enemy planes, tanks, anti-aircraft batteries, vehicles, and ships. From time to time some targets will be specially marked as follows:  
● Buildings and bridges with flashing red-white bullseye  
● Flashing blue enemy planes  
● Flashing blue cars  
● Red ships  
These are primary targets and a certain number must be destroyed in order to gain entry to the next level.

### Strafing

Air-to-ground strafing can be accomplished by reducing your altitude to 21-25 feet, (the command bar will show a steady brown color) and pressing your fire button. Left and right movement will improve strafing results. Attempting to bomb will most likely cause a crash.

### Bombing

Bombing is accomplished by pressing the fire button and pulling back on the joystick. You will descend during a bombing run, so be sure that your aircraft is high enough.

### Landing

When a friendly runway approaches, a tone will be heard and a green "R" will appear on the command bar. Press the fire button to lower the landing gear, and the "R" will change to "L". When you are over the runway, descend and land. Repair work will begin automatically and you can watch progress on your command bar. If you wish to abort the repair work, press the fire button. As with all takeoffs, your speed must reach 100 mph before liftoff.

### Control display

F=Fuel left B=Bombs left ALT=Altitude SPD=Speed W=Wind Factor

P=Enemy plane approaching

Red asterisk (top of command bar)=Enemy plane above

Runway "R" or Land gear "L" flashing=Must land (enemy city approaching).

### Damage display

Anti-aircraft fire as well as enemy planes can damage your aircraft. When hit, the command bar runs red briefly. Damage is shown along the top right of the command bar as follows:

F=Fuel leak B=Bomb gear damaged (intermittent bombing)

M=Decreased maneuverability

G=Machine gun damage (intermittent firing)

When all the above are lit, the next anti-aircraft hit causes a crash.

### Command bar colors

Red=hit by enemy gun or anti-aircraft.

Blue=at same altitude as enemy plane — can now be destroyed.

Brown=strafing altitude.

Flashing Yellow=flying too low — a crash is imminent!

Flashing Green=mission complete! — and land and receive award.

## Options

Press [OPTION or F3] for option menu. Press [OPTION or F3] again to move the asterisk to your choice. Press [SELECT or F5] to change your selection, and [START or F7] to start the game.

Normal CTRL=push joystick forward to climb, back to descend.

Reverse CTRL=pull back to climb, push forward to descend.

Gravity=plane will drop when joystick is released.

No Gravity=plane will not drop when joystick is released.

## Pause

Press the space bar to pause the game. There is no time penalty for pausing the game.

## Hints for better play

- Choose which joystick direction suits you best. Most aircraft are actually flown using Reverse Control.
- Climb slightly just prior to releasing a bomb. Bombing causes you to drop in altitude.
- At higher altitudes you need to lead your target a bit more. Use your shadow as a general benchmark.
- Don't excite the Axis Powers! They anger easily and may come after you in greater numbers.
- Stay airborne. Crashing shortens game play.

# AZTEC CHALLENGE

## Using the Joystick

Plug the Joystick into CONTROL PORT NO. 2. [The Joystick will not function in CONTROL PORT NO. 1]. Hold the Joystick with the red fire button in the upper left corner facing the TV. The Joystick has several functions in the game and the fire button is highly discriminated from the stick positions. Therefore, you should not press the fire button while holding the stick in any but the center position, or neither function will work.

## Playing Aztec Challenge '64

The game begins with the Cosmi logo and the Title followed by the player option selection. You may choose to play as one player by pressing the function key F1, or opt for two players by pressing Function key F3.

**Important note:** Until you have pressed one of the function keys, the screen will display short "previews" of the next seven levels you are about to face.

Next, the scorecard will appear showing Player 1 and/or Player 2 level and phase information as well as scores and a brief instruction for the upcoming challenge.

**Important note:** Since joystick functions change from level to level, it is important to read these instructions until you are familiar with each level variation.

Flashing in the middle of the screen is the player indicator, which keeps track of whose turn it is. Press the Fire Button on the joystick to begin the challenge. Each level will offer five lives with which to complete the ordeal. If you use up all five lives without succeeding then the scorecard returns and, if two players, it will now be player 2's turn. As long as you are unsuccessful you stay at the same level. During each level, except level 5, the changing and building of the background music will indicate the extent of your progress. You will score points for individual achievements and receive bonus points for completing the challenge.

When all seven challenges have been successfully completed the game will continue directly into the next higher phase of difficulty.

**NOTE:** The RUN/STOP key on the Commodore® keyboard will start the game from the very beginning if so desired.

## Levels

### Level 1 — The Gauntlet

You will run toward the temple while Aztecs lined up on either side throw spears at your head and feet. Push forward on the joystick to jump up and pull back on the stick to duck down. Staying in either mode for too long will cause you to fall which constitutes the loss of one life. Any contact with a spear is a kill. You will have five lives and must continue until the course is finished.

### Level 2 — The Stairs

You are climbing the stairs up the face of the temple. From the top, stone blocks are rolled down at you. All you do is dodge from side to side between the railings to avoid being flattened.

### Level 3 — The Temple

To enter the temple itself you run through a long, divided, hallway protected by a complex security system. From the ceiling fall spears and stones. Spiked traps spring up from the floor and trap doors open before you. You never know what's coming next and no place is safe. Your options are push left on the joystick to stop running and push right to jump high.

### Level 4 — The Vermin

Deep inside the temple is a dark degenous place crawling with nasty creatures. Jump low by pulling back on the joystick and jump high by pushing forward. Do not touch any creature for more than a second or the powerful venom will finish you.

### Level 5 — The Tiles

The way out of the temple is a room covered with booby-trapped tiles. You have five chances to find a safe way across the room by hopping to any tile you wish. Make it to the door on the other side and you have escaped the temple. If you lose all five lives, the next time a new pattern of bad tiles will exist.

### Level 6 — The Piranha

Swim across the lake that surrounds the Aztec city to reach the mountains on the other side. But the water is infested with deadly man-eating fish. You can swim in any direction to avoid the fish and you can dive under the water (by pressing the fire button) where you will be safe. However, you can stay under water only 2-3 seconds or you will drown ending the challenge. You must continue to make forward progress (up the screen) to complete the course.

### Level 7 — The Bridge

Freedom is just a hop, a skip and a jump away. But it's across an immense gorge in the mountains, traversed by a flimsy grass bridge with holes in it. Jump low by pulling back on the joystick. Make a medium jump by pushing the stick left. Push up on the stick for the longest jump. Wait til the last step before jumping or you won't make it. If you are fortunate enough to complete all seven levels, you will be challenged by three additional phases. Here the action is increasing faster and in the final phase you must attempt to complete the course at night!

## Scoring

|  |              |
|--|--------------|
| For a win with 0 lives lost: . . . . . | 1,000 points |
| For a win with 1 life lost: . . . . .  | 800 points   |
| For a win with 2 lives lost: . . . . . | 600 points   |
| For a win with 3 lives lost: . . . . . | 400 points   |
| For a win with 4 lives lost: . . . . . | 200 points   |

### Plus:

10 points for each individual achievement; dodging spears, jumping, crossing from room to room or screen to screen, etc.



Manufactured in the U.K. under licence from the following American Software houses:

Spy Hunter, Tapper, Up 'n' Down from SEGA;

Blue Max from Synsoft Software;

Aztec Challenge from Cosmi.

Manufactured by U.S. Gold Limited Unit 10, The Parkway Industrial Centre, Heneage Street, Birmingham B7 4LY.



## ARCADE HALL OF FAME

### Commodore 64

- Les deux cassettes sont enregistrées des deux côtés. Sur la bande I, le côté Un porte Spy Hunter, et "Tapper" se trouve sur l'autre face. La bande II porte "Up 'n' Down" d'un côté, et Blue Max suivi d'Aztec Challenge de l'autre.
- Pour charger les jeux de la bande I, côtés un et deux, assurez-vous simplement que la bande est entièrement rebobinée, puis suivez les instructions ci-dessous pour charger.
- Lorsque vous chargez Blue Max pour la première fois, rebobinez la bande et réglez votre compteur de défilement sur 000. Dès que le jeu est chargé, relevez la valeur indiquée au compteur. Elle vous servira de point de départ pour charger Aztec Challenge. Pour le charger par la suite, rebobinez la Bande II côté deux, réglez votre compteur de défilement sur 000 et faites défiler la bande rapidement en marche avant jusqu'à ce que le compteur atteigne la valeur que vous aviez relevée. Il est toujours préférable de vous arrêter un peu avant cette valeur lorsque vous chargez.
- Appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP de votre ordinateur, puis appuyez sur la touche PLAY de votre magnéto-cassette. Une fois le jeu chargé, appuyez sur la touche STOP de votre magnéto-cassette et suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

## SPY HUNTER

Vous êtes l'un des plus grands espions du monde. L'ennemi vous poursuit, et vous conduisez votre "spy mobile" turbo, équipée de trucs extraordinaires. Partout sur la route, les agents ennemis vous guettent. Ils feront tout pour vous détruire, vous devez donc faire tout pour leur échapper.

Manoeuvrez votre voiture avec toute la vitesse et toute l'adresse dont vous êtes capable. Mais demeurez aux aguets: le Road Lord, le Switch Blade, L'Enforcer et d'autres Agents de L'Ennemi vont essayer de vous détruire, que vous soyez en auto ou en bateau. A vous de vous en débarrasser!

### Vos Commandes

- Enfichez le câble du joystick No. 1 dans le joystick No. 1. CECI EST LE JOYSTICK ACTIF qui commande les mouvements de votre spy mobile.
- Enfichez le câble du joystick No. 2 dans le joystick No. 2. CE JOYSTICK NE VOUS SERT QUE DE SECONDE COMMANDE DE TIR.

Pour jouer au Spy Hunter, maintenez les joysticks à la verticale, le joystick No. 1 (joystick actif) en bas, et le joystick No. 2 au-dessus. Vous n'utilisez que le joystick No. 1 pour manoeuvrer votre spy mobile. Mais vous pouvez utiliser vos deux commandes de tir pour activer vos armes.

- Pour faire arrêter le jeu, appuyez sur la touche F7.

Fonctions des autres touches: F1—Reprise. F3—Option réarmement.

RESTORE—Vous ramène à la page de titre.

IMPORTANT: Appuyez sur la touche que vous voulez et MAINTENEZ-LA ENFONCEE.

PREPARATION ET COMMANDE DU JEU

- Introduisez la disquette de jeu: L'appareil doit être HORS TENSION.
  - Mettez sous tension.
  - Pour la DISQUETTE: tapez LOAD—SPYHUNTER—Lorsque tout est prêt, tapez RUN. Pour la CASSETTE: appuyez simultanément sur SHIFT et RUN STOP: le jeu se charge automatiquement.
  - Ensuite, pour la disquette, sélectionnez soit J [joystick] ou K [clavier] et E [expert], le jeu le plus difficile, ou sur N [novice], le plus facile, en utilisant votre clavier.
- Le jeu NOVICE correspond à un compteur qui vous donne 999 unités pour achever la première partie du parcours, durant laquelle vous avez un nombre illimité de vies (voitures). A la fin de cette période, vous pouvez vous gagner une spy mobile supplémentaire, une autre lorsque vous avez 20.000 points et, ensuite, encore une autre tous les 10.000 points. Le jeu EXPERT débute également par un comptage initial de 999 unités, mais à un niveau de difficulté plus élevé. L'ennemi est plus agressif et vous recevez une autre spy mobile à la fin du décomptage, une autre à 20.000 points, puis une tous les 20.000 points par la suite.
- Vous entendrez le thème du Spy Hunter lorsque la camionnette de transport d'armes s'arrête sur le bord de la route, et laisse sortir votre spy mobile sur la chaussée.
  - Utilisez votre joystick inférieur pour manoeuvrer votre spy mobile à travers les périls de la route et des cours d'eau du Spy Hunter, de la manière suivante:

VIRAGE A GAUCHE ACCELERATION VIRAGE A DROITE  
DECELERATION

- Si vous voulez jouer au Spy Hunter avec les commandes du clavier plutôt que les joysticks, voici les touches qu'il faut utiliser:

Vers le haut—I                      Vers la gauche—J                      Tir vers l'avant—A  
Vers le bas—K                      Vers la droite—L                      Tir vers l'arrière—Z

- Le module double commande spécial Spy Hunter permet au joueur d'activer aisément les deux commandes de tir. Seul le joystick inférieur se répercute sur le déplacement de votre spy mobile. Néanmoins, vous utiliserez les deux commandes de tir pour activer les armes. La commande de tir inférieure active les armes qui tirent vers l'avant, tandis que la commande de tir supérieure active celles qui tirent vers l'arrière. (Voir la section sur les Armes).

### Pour Jouer

ECRAN ET DEROULEMENT DU JEU

Votre aventure Spy Hunter commence au moment où la camionnette de transport d'armes roule à partir du bas de l'écran et s'arrête sur le bord de las route. Votre spy mobile sort par l'arrière de las camionnette, armée de mitrailleuses. Vous pouvez alors manoeuvrer votre voiture sur la chaussée: votre combat commence.

Votre route présente des bifurcations et des embranchements. En manoeuvrant pour éviter les agents ou leur donner la chasse, faites bien attention de ne pas vous écarter de la route, sans quoi vous allez perdre une de vos spy mobiles. Quand vous perdez une spy mobile et qu'il vous en reste d'autres, la camionnette de transport d'armes apparaît en bas de l'écran et vient s'arrêter au bord de la route pour faire sortir une autre voiture par derrière et vous permettre de reprendre le jeu, lequel se termine lorsque vous n'avez plus de spy mobile.

Au fur et à mesure que vous avancez, le terrain change. Sur l'écran, les arrière-plans changent de couleur pour signaler un nouveau terrain. A un moment donné, vous arrivez à un cours d'eau. Votre spy mobile entre alors dans un hangar à bateau et devient automatiquement amphibie afin de pouvoir glisser sur l'eau. Ne vous croyez pas sauvé! L'eau est pleine d'autres agents ennemis.

Dans d'autres écrans, vous trouverez en outre une série de ponts et un tronçon de route verglacé. Sur cette dernière route, la surface est très glissante et vous aurez du mal à contrôler votre voiture.

### Armes

Chaque fois que vous entrez dans un nouveau terrain, la camionnette de transport d'armes apparaît sur le côté de la route, prête à équiper votre spy mobile d'une nouvelle arme appropriée. Pour avoir accès aux nouvelles armes, vous devez faire une manoeuvre d'acrostage avec la camionnette. Pour ce faire, laissez-la vous dépasser, puis placez-vous derrière elle et rapprochez-vous. La camionnette laisse automatiquement la spy mobile sortir après transfert des armes.

Pour activer vos diverses armes:

Joystick—La commande de tir inférieure active la mitrailleuse et les missiles.

La commande de tir supérieure active l'écran de fumée et la nappe de pétrole.

Clavier—"X" active la mitrailleuse et les missiles.

"Z" active les écrans de fumée et les nappes de pétrole.

Les armes dont vous disposez à un moment quelconque sont affichées en bas et à droite de l'écran.

Vous pouvez aussi utiliser votre spy mobile pour détruire des agents ennemis en les tamponnant pour les faire sortir de la route.

### Agents Ennemis

La spy mobile doit faire face à divers agents ennemis le long du parcours. A l'exception du Road Lord, chacun possède ses propres armes. Ce sont:

Le Road Lord (à l'épreuve des balles)                      The Enforcer  
Doit être tamponné hors de la route par la spy mobile                      Tire au fusil  
Switch Blade                      Le Copter [Mad Bomber].  
Scies Circulaires montées sur les moyeux des roues pour taillader vos pneus.                      Largue des bombes sur la spy mobile.  
Barrel Dumper                      Doctor Torpedo

Lance des bidons dans l'eau devant le Spy Boat                      Torpille le Spy Boat

Chaque fois que vous quittez la route, ou vous heurtez l'un des bords de l'écran, vous perdez une spy mobile.

### Score

Le score du joueur est affiché en bas et à gauche de l'écran. Le score maximum en cours est affiché sur l'écran du menu.

Voici comment les points sont calculés:

Déplacement sur l'eau..... 15 points par 1/4 d'écran  
Déplacement sur la route..... 25 points par 1/4 d'écran

Si vous détruisez:

Le Road Lord..... 150 points  
Switch Blade..... 150 points  
The Enforcer..... 500 points  
Le Copter [Mad Bomber]..... 700 points  
Barrel Dumper..... 150 points  
Doctor Torpedo..... 500 points

Chaque fois que vous entrez dans le hangar à bateau ou que vous en sortez, c'est-à-dire lorsque vous passez de la terre à l'eau et vice versa, vous gagnez 1500 points.

## TAPPER

Vous êtes ce pauvre barman qui ne sait plus où donner de la tête pour satisfaire la soif de ses clients. Vous allez devoir lancer des boissons en boîte, ramasser vos poubrières et, de temps en temps, deviner quelles sont les boîtes que le Soda Bandit a secouées. Comme si cela ne suffisait pas, vous devez seul servir, dans quatre bars différents, des consommateurs également tous différents, et tous fous. Vous avez le Old West Saloon, le Jock Bar, le Punk Rock Bar et le Space Bar. Servez bien vos sodas, mais pas trop vite. Assurez-vous que l'un de vos consommateurs se trouve sans boisson, sans quoi la boîte glissera tout le long du comptoir et tombera: aucun barman qui se respecte ne songerait à gâcher des boissons. Et faites attention aux boîtes vides que vos clients vous renvoient.

### Les Commandes

PREPARATION ET CONTROLE DU JEU

- Vous pouvez choisir le niveau de difficulté auquel vous voulez jouer. Si vous choisissez le niveau B (Débutant), le jeu débute avec cinq vies. Au niveau A [Salle de Jeux], vous avez trois vies. Le niveau E [Expert] commence avec trois vies et quatre consommateurs ultra-rapides par bar.
- Pour suspendre le jeu, appuyez sur SHIFT LOCK. Ceci ne fait passer le Bonus Round mais les tableaux qui suivent le bonus.
- Enfichez le joystick dans le port 2. Dans un jeu pour deux joueurs, les deux joueurs utilisent le même joystick tour à tour. Si vous jouez à deux, le tour du joueur No. 2 arrive lorsque le joueur No. 1 essuie une défaite.
- Utilisez votre commande à joystick pour déplacer comme il convient votre Barman: Vers le haut—Le barman passe au bar suivant. Vers la gauche—Le barman se déplace vers la gauche le long du bar. Vers la droite—Le barman se déplace vers la droite le long du bar. Vers le bas—Le barman passe au bar suivant. Si vous déplacez votre barman jusqu'au bar inférieur et que vous continuez à maintenir le joystick vers le bas, il repasse automatiquement au bar supérieur. Si vous déplacez votre barman jusqu'au bar supérieur et que vous continuez à pousser le joystick vers le haut, il revient automatiquement au bar inférieur.
- Poussez le Fire Button (commande de tir): le barman remplit les verres. Vous devez maintenir le barman immobile durant le remplissage des verres, parce que ces derniers n'atteindront pas les clients sauf s'ils sont pleins.
- Si vous voulez jouer au clavier plutôt qu'au joystick, utilisez les touches suivantes: A—vers le haut.                      L—vers la gauche. Z—vers le bas.                      —vers la droite.

La barre d'espacement sert de commande de tir.

### Pour Jouer

ECRAN ET JEU

Tapper comporte cinq tableaux de jeu séparés, ou écrans: le Old West Saloon, le Jock Bar, le Punk Bar, le Space Bar ainsi que le Bonus Round, qui survient entre chacun des quatre bars. Le score du joueur 1 est affiché en haut et à gauche de l'écran. Le nombre de vies qui restent au joueur est indiqué par un maximum de neuf coeurs (un par vie) en haut et à droite du tableau. Chaque fois qu'un joueur perd une vie, l'un des coeurs disparaît. Vous pouvez accumuler au maximum dix vies, c'est-à-dire neuf coeurs plus le joueur sur l'écran. Si vous jouez à deux, le score du joueur 2 apparaît en haut et à gauche de l'écran, et le nombre de vies de ce joueur est affiché en haut et à droite.

Le score du joueur 1 est mémorisé en bas de l'écran de jeu et change selon les joueurs.

### Bonus Round

Dans le Bonus Round, ou jeu pour points supplémentaires, "Watch Closely" apparaît en bas et à gauche de l'écran. Le barman attend à côté du bar, et le Soda Bandit apparaît. Il va secouer cinq des six boîtes qui se trouvent sur le bar, et va les mélanger. Ne perdez pas des yeux la seule boîte qu'il n'a pas secouée. Lorsque le Soda Bandit à fini de mélanger les boîtes, agrippez le joystick et déplacez le barman jusqu'au niveau de la boîte que vous pensez n'avoir pas été secouée par le Soda Bandit. Appuyez sur la commande ACTION pour ouvrir la boîte que vous avez choisie. Si vous avez bien choisi, vous recevez 3.000 points supplémentaires, accompagnés d'un thème spécial, le "Bonus tune". Néanmoins, si vous avez ouvert par erreur une des boîtes que le Soda Bandit a secouées, vous allez recevoir un jet de soda en pleine figure.

### Les Bars

Pour avancer à travers chacun des écrans qui constituent les différents bars, vous devez réussir à servir chacun de vos clients lorsqu'ils s'approchent de vous dans chaque bar. Lorsqu'un client a fini sa boisson, il renvoie son verre au barman, qui doit l'attraper ou perdre une vie. Pour recueillir des points supplémentaires, vous pouvez également ramasser les poubrières que les clients laissent de temps en temps sur le comptoir. Chaque fois que vous saisissez un poubrière, deux danseuses apparaissent sur scène. Mais attention! Lorsqu'elles arrivent, les clients se retournent évidemment pour les voir et, pendant qu'ils ont le dos tourné, tout verre de soda que vous envoyez vers eux s'écrase sur le sol! Pour réussir le dur métier de barman, vous devez éviter trois choses:

- Ne laissez jamais un client arriver jusqu'à l' extrémité du bar où se trouve le barman sans boisson, sans quoi le client sera dégoûté et enverra glisser le barman lui-même le long du comptoir.
- Si le barman envoie un verre lorsqu'aucun client n'est là pour l'attraper, le verre s'écrase sur le sol au bout du bar.
- Après que clients installés au comptoir ont avalé leur verre, ils les renvoient vides au barman, qui se trouve encore sur l'écran. Ne laissez pas échapper de verres, sans quoi ils s'écraseront sur le plancher.

Chaque fois que l'un de ces trois événements survient, votre barman perd l'une de ses vies.

### Score

Si vous:

Faites sortir un Cowboy ou une Cowgirl..... 50 points  
Faites sortir un Sportif ou une Sportive..... 75 points  
Faites sortir un Punk Rocker..... 100 points  
Faites sortir un Monstre extraterrestre..... 150 points  
Attrapez un verre vide..... 100 points  
Ramassez un poubrière..... 1.500 points  
Débarassez complètement l'écran..... 1.000 points  
Complétez un "Bonus Rack" (points supplémentaires)..... 3.000 points

### Gagnez Dez Barmen Supplémentaires

Débutant—gagne une vie de barman supplémentaire tous les 10.000 points.

Salle de Jeux—gagne une vie supplémentaire après les 20.000 premiers points, et une autre vie tous les 60.000 points par la suite.

Expert—Vous pouvez gagner des vies supplémentaires dans un jeu d'Expert de la même manière qu'au niveau Salle de Jeux, mais vous devez soit **gagner** 100.000 points pour jouer au niveau de l'Expert, ou choisir le niveau d'Expert et commencer avec 100.000 points.

## UP N DOWN

Vous courez votre BAJA BUGGER sur des routes dangereuses et traîtresses. Mais vos concurrents n'essaient pas simplement de gagner la course: ils veulent en finir avec vous. Pour demeurer en vie, faites sauter votre BAJA BUGGER et atterrissez sur vos concurrents. Gagnez des points en ramassant, le long du circuit, des drapeaux, des ballons et d'autres trophées. Attention aux TOASTERS, PICK-UP TRUCKS, FLAG CARS, TANKS, WEDGE CARS et autres ennemis mortels. Il faut essayer de vous tamponner et, s'ils y arrivent, vous êtes mort. Attachez votre ceinture de sécurité, et apprêtez-vous à conduire sur le tronçon de route le plus extraordinaire que vous ayez jamais vu.

### Les Commandes

- Utilisez GAME SELECT pour choisir un ou deux joueurs. Si vous jouez à deux, jouez chacun à votre tour. Le jeu se poursuivra comme un jeu pour deux joueurs, jusqu'à ce que vous débranchiez ou que vous réarmiez le jeu. Lorsque vous jouez à deux, vous devez appuyer sur la commande de tir pour commencer chaque reprise. Le jeu s'arrête pour permettre aux joueurs de se passer le joystick, qui doit être enfiché dans le port No. 2.
- Sélectionnez: E [facile]                      Niveaux de difficulté M [moyen]                      H [difficile]

RESTORE vous ramène à l'écran des menus.  
RUN STOP suspend le jeu.

- Utilisez votre joystick à quatre degrés de liberté pour manoeuvrer votre BAJA BUGGER sur le circuit de moto-cross:

VERS LE HAUT—Accélération  
VERS LA GAUCHE—Virage à gauche  
VERS LA DROITE—Virage à droite  
VERS LE BAS—Décélération.

- Appuyez sur la commande FIRE [tir] pour faire sauter votre BAJA BUGGER. Vous pouvez sauter sur place, d'une route à l'autre, ou d'un point à l'autre de la même route.
- Si vous voulez jouer au clavier plutôt qu'au joystick, utilisez les touches suivantes pour manoeuvrer votre BAJA BUGGER.

A—Accélération  
Z—Décélération  
J—Virage à gauche  
K—Virage à droite.

Après avoir sélectionné le clavier, appuyez sur la barre d'espacement pour commencer le jeu.

- La SPACE BAR [barre d'espacement] fait sauter votre BAJA BUGGER lorsque vous utilisez le clavier.

NOTE: Le BAJA BUGGER ne peut sauter que lorsqu'il avance. Si vous tirez sur le joystick durant un saut, le BAJA BUGGER accélère vers l'arrière jusqu'à ce que l'action de saut soit finie. Ceci est important, parce que vous voudrez peut-être reculer pour ramasser les drapeaux et d'autres trophées.

- A la fin d'un jeu, vous pouvez utiliser la commande JUMP [saut] pour recommencer à jouer.

### Pour Jouer

L'écran représente diverses routes dangereuses qui défilent de haut en bas de l'écran. Un affichage, en haut de l'écran, indique le nombre de drapeaux. Pour prendre le drapeau, il vous suffit de conduire votre BAJA BUGGER audessus du drapeau. Lorsque vous les recueillez, les drapeaux passent au blanc. Les drapeaux de couleur qui demeurent sont ceux que vous devez encore récolter.

Le circuit a au moins deux voies qui zigzaguent en travers de l'écran, avec plusieurs intersections. Certaines routes peuvent aboutir à des cartes qui vous permettent de sauter au-dessus de tronçons de route défoncée, tandis que d'autres aboutissent à des cul-de-sacs. Si vous sautez et que vous atterrissez hors de la route à un point quelconque, vous perdez l'une de vos cinq voitures. Après destruction de votre cinquième BAJA BUGGER, le jeu se termine.

Le nombre de BAJA BUGGERS qui vous restent est indiqué par des petites voitures rouges qui se trouvent en haut et à droite de votre écran. Les circuits deviennent de plus en plus difficiles à survivre au fur et à mesure des reprises, jusqu'à la huitième. Après la huitième reprise, le jeu reprend de la reprise 5 à la reprise 8. Par exemple: la reprise 9 sera une version plus difficile de la reprise 5. Lorsque les dix drapeaux ont été recueillis, vous pouvez passer à la reprise suivante, plus difficile encore. Le compteur de reprises va jusqu'à 99. Il se trouve au-dessous de HIGH SCORE. Penant, que votre BAJA BUGGER circule sur les routes dangereuses, vous allez rencontrer plusieurs concurrents ou ennemis. Ils peuvent venir de derrière vous, rouler devant vous plus lentement ou plus rapidement. Vous gagnez des points chaque fois que vous arrivez à sauter sur l'un d'eux. Si vous "carambolez" l'un de ces concurrents, ou que vous sautez hors de la route, vous perdez l'une de vos voitures BAJA BUGGERS.

### Score

Le score du joueur 1 se trouve en haut et à gauche de l'écran. S'il n'y a qu'un seul joueur, HIGH SCORE se trouve au-dessus du score du joueur 1. Le score du joueur 2 se trouve en haut et à gauche de l'écran, au-dessous de celui du joueur 1, et remplace en ce cas l'affichage HIGH SCORE.

HIGH SCORE est affiché sur l'écran des menus.

A chaque nouvelle reprise, vous trouvez d'autres concurrents et d'autres trophées. Vous devez en outre faire davantage attention à ne pas les heurter. Soyez prêt à sauter dessus, ce qui vous donne des points supplémentaires.

Pour gagner des points:
Ramasser un drapeau..... 100 points
Ramasser un ballon..... 600 points
Ramasser un cornet de glace..... 600 points
Ramasser un chapeau..... 600 points
Sauter sur un concurrent..... 400 points
En outre, votre vitesse et la distance que vous couvrez durant une certaine période pourraient vous gagner des points supplémentaires..... 10 points

Lorsque vous aurez terminé un niveau de jeu, un affichage va indiquer le temps que vous avez pris. Si ce temps demeure dans l'une des cinq plages de points supplémentaires, cette "prime" va clignoter durant trois secondes, et sera ajoutée à votre score. Le jeu passera automatiquement à la reprise suivante.

| Votre temps.....              | minutes.....  | secondes..... |
|-------------------------------|---------------|---------------|
| 0—29 secondes.....            | .....         | 20.000        |
| 30—39 secondes.....           | .....         | 10.000        |
| 40—49 secondes.....           | .....         | 5.000         |
| 50—59 secondes.....           | .....         | 3.000         |
| 60—69 secondes.....           | .....         | 1.000         |
| 70 secondes et davantage..... | pas de prime. |               |

## BLUE MAX

### Joysticks

Pour le Commodore 64 branchez le joystick sur le Port = 2.

### Le Jeu—L'Objectif

Vous êtes Max Chatsworth! Vos camarades vous appellent "The Blue Max". C'est le nom de la médaille décernée par les puissances de l'Axe à celui qui peut descendre votre avion! Maintenant, vous devez vous rendre digne de ce nom! Pour réussir, vous devez attaquer trois derniers objectifs, spécialement repérés, à l'intérieur de la ville. Vous n'avez qu'un seul avion, et très peu de temps, pour remplir cette mission des plus difficiles.

### Decollage

Appuyez sur (F7) pour commencer à rouler. Lorsque votre vitesse atteint 100 milles/heure, appuyez sur la commande forward de votre joystick. Votre avion décolle de la piste et vous pouvez commencer votre mission à l'altitude que vous préférez. Les décollages ultérieurs commencent automatiquement suite à des réparations; vous pouvez aussi suspendre les réparations en appuyant sur le bouton (ou la touche) fire. En ce cas également, vous devez atteindre 100 milles/heure au minimum pour pouvoir décoller.

### Objectifs

Tous les ponts, bâtiments, avions ennemis, chars, pièces antiaériennes, véhicules et bateaux. De temps à autre, certains objectifs porteront les repères spéciaux suivants:

- Bâtiments et ponts: visuels de cibles clignotants
- Avions ennemis clignotants
- Voitures clignotantes
- Bateaux clignotants

Ils constituent vos objectifs primaires et vous devez en détruire un certain nombre pour pouvoir entrer dans le niveau suivant.

### Mitraillage En Rase-Mottes

Pour mitrailler au sol, réduisez votre altitude jusqu'à 21 à 25 pieds (la barre de commande présente alors une couleur marron sans clignotement), et appuyez sur votre bouton de tir. En vous déplaçant de gauche à droite et vice-versa, vous améliorerez vos résultats. Toute tentative de bombardement risque de vous détruire.

### Bombardement

Pour bombarder, appuyez sur la commande de tir et tirez le joystick vers l'arrière.

Durant un bombardement, vous descendez: veillez à ce que votre avion conserve une altitude suffisante.

### Atterrissage

Lorsque vous vous rapprochez d'une piste alliée, vous entendez une tonalité et un "R" apparaît sur la barre de commande. Appuyez sur la commande de tir pour abaisser le train d'atterrissage: le "R" est remplacé par un "L". Lorsque vous êtes au-dessus de la piste, descendez et atterrissez. Les réparations vont commencer automatiquement et vous pouvez surveiller l'avancement des travaux sur votre barre de commande. Si vous désirez suspendre les réparations, appuyez sur la commande de tir. Comme pour tous les autres décollages, votre vitesse doit atteindre 100 milles/heure avant que vous puissiez décoller.

### Affichage Des Commandes

L'affichage indique:

Le carburant qui vous reste

Les bombes qui vous restent

L'altitude et la vitesse

Le score.

Les grandes majuscules qui apparaissent de temps à autre vous signalent:

W = Vent de travers

P = Approche d'un avion ennemi

? = Approche d'une piste d'atterrissage

L = Train d'atterrissage abaissé

R ou L clignotant = Atterrissage impératif [approche d'une cité ennemie].

### Visualisation Des Avaries

Le tir antiaérien, ainsi que les avions ennemis, peuvent endommager votre aéronef. Si vous êtes touché, la barre de commande passe brièvement au rouge. L'avarie est signalée en haut et à droite de la barre de commande, comme suit:

F = Fuite de carburant

M = Dispositif de largage de bombes endommagé (bombardement intermittent)

G = Mitrailleuse endommagée (tir intermittent).

Lorsque toutes ces lettres sont allumées, vous êtes abattu la prochaine fois qu'une arme antiaérienne vous atteint.

### Couleurs De La Barre De Commande

Rouge = Atteint par un canon ennemi ou une arme antiaérienne.

Bleu = Même altitude que l'avion ennemi—vous pouvez donc être abattu.

Marron = Altitude de tir en rase-mottes.

Jaune = Vous volez trop bas—vous risquez le crash imminent.

Vert = Mission achevée!!—vous allez atterrir et recevoir votre récompense.

### Options

Appuyez sur (F3) pour l'option menu. Appuyez à nouveau sur (F3) pour faire passer l'astérique à votre choix. Appuyez sur (F5) pour changer de sélection et (F7) pour commencer à jouer.

(Appuyez sur la commande de tir si vous jouez avec un joystick.)

Normal CTRL = Poussez le joystick vers l'avant pour monter, et vers l'arrière pour descendre.

Reverse CTRL = Tirez pour monter, poussez pour descendre.

Pesanteur = L'avion perd de l'altitude lorsqu'on lâche le joystick.  
Apesanteur = L'avion ne perd pas d'altitude lorsqu'on lâche le joystick.

### Pause

Appuyez sur la barre d'espacement pour suspendre le jeu. Vous pouvez suspendre aussi longtemps que vous voulez sans pénalisation.

### Quelques Conseils Pour Mieux Jouer

- Choisissez le sens de commande qui vous convient le mieux. La plupart des avions réels sont généralement pilotés par Commande Inversée.
- Montez légèrement juste avant de larguer une bombe, étant donné que le bombardement vous fait perdre de l'altitude.
- Aux altitudes les plus élevées, vous avez besoin de prendre un peu plus d'avance sur votre objectif. Utilisez votre ombre comme repère.
- Ne provoquez pas les Puissances de l'Axell Elles sont extrêmement susceptibles et pourraient en ce cas vous attaquer en plus grands nombres.
- Demeurez constamment en vol. Chaque fois que vous vous écrasez au sol, vous réduisez votre durée de jeu.

## AZTEC CHALLENGE